

## フードの女性をどうする？

- ① 頼み通りに殺す
- ② 助力を乞う

## 亀裂

武器ではなく手を差し伸べ、その名を問うた。そして「自分たちは諦めない。君も諦めるべきでない」と伝えた。

「私はリュス」溜息をつき、ゆっくり立ち上がる。「私が貴方を魔神どものあいだに残して去ったというのに、貴方の利他主義は見事なものね。でもここでは、そんなものは役に立たないわ。想像しうる最悪の場所——死と絶望の黒い穴——で、希望なんてない。ただ日々生き残る、それだけよ。

私は独りでいるのが好き。けれど愚かにも貴方が『どうしても』と言うのなら、不可避の死を避けるために協力することはやぶさかではないわ。私はこの管を伝って、日に数回、地表から食料や物資を漁っているわ。けれどあの魔神どもは、どこにでもいる。こちらが大人数のほうが、あいつらをより長く抑えこむことができるかもしれないわね」

選択 A： その生物的な管について詳しく訊く。

選択 B： どうやってここに辿り着いたのか尋ねる。

187

## 亀裂

「私はだいぶ長いあいだ旅をしてきたわ。けど確かなのは、直近のことだけ」リュスが話し始める。「ともかく辿り着いたのは、紫の雲が点在する嵐の領域だった」

諸君は、知っているかと頷いた。「そこで《大いなる嵐》が私を受け容れ、その化身に任命されたの。二振りの稲妻の剣を与えられ、命じられるがままに行動したのよ」言いながら、再び稲妻の剣の片割れを掲げた。

「《嵐》にはペットの巨竜がいたのだけれど、私は竜とは仲が良くなかった。あるとき竜に襲いかかられた私は、防衛のために反撃し、稲妻の剣を突き刺してしまったの。《嵐》の懲罰は迅速かつ冷酷で、即座にその領域から放り出され、死の絶望しかない、この恐ろしい場所に降り立つことになったわ」

リュスは頭を振った。「私はここで、長いあいだ《嵐》のむごい仕打ちを恨んできた。どうすればあいつに破滅をもたらせるのか。あのもう一本の剣さえあれば、復讐を果たすことができるかもしれない」

選択 A： 見つけた剣をリュスに見せる。

選択 B： 黙っている。

188

前提条件：なし

目的：リュスを守る

## 序幕：

もしやと思い、荷から例の疾風の剣を取り出した。リュスは目を見開き、圧倒的な剣幕で「返さない！」と迫って来た。応じざるを得ない。

「信じられない！」そう言うやいなや、リュスの傷は急速に癒えていった。「《嵐》の力が戻ってくる。これで亀裂を作り出して《嵐》の領域に戻り、すべてを破壊つくしてやる」

振り返ったリュスの表情は、暗い怒りで満ちている。「けれどその儀式のあいだ、守ってもらう必要があるの。魔神の群れは単に移動し続ける存在だけど、足下に眠る大魔神は、間違いなく私を止めようとしてくる。

準備を整えて、ついてきて！」リュスは即座に移動用の管まで進み、地表へ向かうため

に迷わずに飛びこんだ。急いで後を追うと、暗く脈打つ風景を通り過ぎ、遠く離れた目立つ丘を目指す。

近づくにつれて、丘に鋭い突起物が林立しているのがわかった。こちらが移動中に生えてきたのか、あるいは近づいたから視認できるようになったのか、判然としない。とにかく丘の麓に着くと、頂にまで辿り着くには邪魔な障害物だとはっきりと分かった。

リュスが叫びながら両の剣を前方へと振り下ろし、黄色の波動を放つと、丘の斜面に道が切り拓かれていく。

「行くわよ！」走り出したリュスが叫んだ。「麓ならまだ敵の数は少ないけれど、頂上まで行かきゃならないの！」

後に続こうとすると丘の表層が震動し、諸君の前進を阻むべく新たな敵が湧いて出た。

## 特別ルール：

リュス **a** は、番号があるシナリオ補助トークンで表してください。HPは  $6+(2 \times L)$ 。パーティの仲間であり、全タイプのモンスターにとって敵です。毎ラウンド99の行動順位で行動し、深淵の怪魔 **b** に向かって「移動  $\blacktriangleleft$  2」を実行します。リュスへのダメージは、キャラクターの誰かが手札を1枚もしくは捨て札を2枚喪失することで、無効化することができます。リュスは任意のキャラクターの攻撃修正の山を使用します。

リュスが深淵の怪魔 **b** に隣接したなら、手番でそれに対して「攻撃  $\blacktriangleleft$  5」を実行します。深淵の怪魔 **b** が倒れたら、リュスは手番で扉 **1** に向かって移動します（扉 **1** を開けることができます）。地形タイル「G2a」上のモンスターの数が1体以下になったなら、リュスは手番で（「移動  $\blacktriangleleft$  2」ではなく）「移動  $\blacktriangleleft$  4」を実行します。リュスが倒されたら、パーティはこのシナリオに敗北します。

地形タイル「G2a」の全ヘクスは、全コマ（リュス含む）にとって困難地形と見なします。

もしまだ持っているならアイテム078番を失います。

## セクション接続：

扉 **1** が開いたら、次のページのセクション1を朗読してください。

使用する  
地形タイル：

G2a  
M1a

配置図：



深淵の  
怪魔



石の  
ゴーレム



岩の柱  
(x1)



暗黒の陥穽  
(x4)

## セクション 1

### 悪意に満ちた暗黒:

守護者どもの包囲網を突破し、丘の頂あたりの穏やかな斜面へと辿り着いた。残念ながら、ここには穏やかでない者が待ち受けているようだ。

「あのデカイヤツが邪魔だわ！」リュスが叫ぶ。「殺っちゃって！」

#### 特別ルール:

リュスは同様に行動順位99で行動し、《尋常ならざる成長》(石のゴーレム **c**) に向かって「移動 **4**」を実行します。《尋常ならざる成長》に隣接したら、手番で「攻撃 **5**」も追加で実行します。

《尋常ならざる成長》のHPは $H \times C / 2$  (端数切捨) であり、Hは上級の石のゴーレムのデータシート上の値です。また追加で「装甲 **1**」であり、転送を含むすべての強制移動が効きません。また、能力で指定されても移動しません。

#### セクション接続:

**c** の《尋常ならざる成長》が倒されたら、次ページのセクション4を朗読してください。



黒インプ



石のゴーレム



## セクション 2

### 反撃:

ゆっくりと、しかし着実に丘は上昇を続けていく。足元の濡れた暗い大地は、対抗するかのよう脈打っているが、リュスの力を止めることもできない。代わりに、その部分は盛り上がり、さらなる邪悪な戦闘員の姿となる。

遙か上空では、《光》の煌めきが注意を惹いた。諸君の目の前で、天空が音を立てて開き、その向こうには広大な無が広がっている。

#### 特別ルール:

「M1a」の地形タイルを一旦脇に除け、「D1a」を付近に配置します。両地形タイルは、ヘクス **c** を中心とする同じ場所とみなし、位置関係を変えず、「M1a」上の全コマ、タイル、トークンを、そのまま「D1a」上に再配置します。このとき「D1a」に再配置できないヘクスにいたモンスターおよび召喚獣は倒され、キャラクターは畏ダメージを受けて至近のコマのいないヘクスへと再配置します。

**i** に石のゴーレムを発生させます。キャラクター2人ゲームなら通常の、3~4人なら上級のゴーレムです。このゴーレムには、転移を含む強制移動は無効です。

#### セクション接続:

次のラウンドの終了時、次ページのセクション6を朗読してください。



新規の地形タイル:

D1a

## セクション 3

### 緩やかな上り坂:

丘は変形し続け、先端の鈍いスパイクのような形状になっていく。上昇するにつれ、高原の端がより後退し、移動は制限されていく。

#### 特別ルール:

4枚の暗黒の陥穽タイルを、各 **i** をそれぞれ覆って配置します。この暗黒の陥穽は移動もしくは破壊できません。暗黒の陥穽が配置されるヘクスにいたモンスターや召喚獣はすべて倒され、キャラクターは畏ダメージを受けて至近のコマのいないヘクスへ再配置してください。

**g** と **h** に黒インプを発生させます。キャラクター2人ゲームなら通常の、3人なら **g** は上級の、4人なら両方とも上級の黒インプです。

いずれかのコマが暗黒の陥穽に押し出された場合、壁に押されたのと同じ効果を適用します。

#### セクション接続:

次のラウンドの終了時、このページのセクション2を朗読してください。

## セクション 4 丘の上の女王:

そのゴーレムを破壊すると、リュスは丘の中央に駆け寄り、両の剣を天高く掲げた。紅く染まった空に向かって、聞いたことのない言語で叫ぶと、足元の丘全体が揺らぎ、拡大し、上空に向けてゆっくりと上昇していく。

### 特別ルール:

リュスをヘクス **c** (もしそこに他のコマがいるなら、至近のコマのいないヘクス) へ再配置します。以後このシナリオでは、リュスは行動しませんが、モンスターの狙いの際には行動順位99とみなします。

「G2a」の地形タイルと扉を除去します。それらの上にいる全モンスターと召喚獣は倒され、キャラクターは畏ダメージを受けて至近のコマのいないヘクスに再配置してください。

**e** と **f** に深淵の怪魔を発生させます。キャラクター2人ゲームでは通常の、3人では **e** が上級の、4人では両方とも上級の深淵の怪魔です。

壁を越えて押し出されるなら、モンスターや召喚獣は倒され、キャラクターは畏ダメージを受けてその場に留まります。

### セクション接続:

次のラウンド終了時、前ページのセクション3を朗読してください。

## セクション 7 狂気の高み:

### 特別ルール:

2枚の暗黒の陥穽タイルを **p** を覆って、岩の柱タイルをヘクス **q** に配置します。これらのタイルは、移動も破壊もできません。配置されるヘクスにいたモンスターや召喚獣はすべて倒され、キャラクターは畏ダメージを受けて、至近のコマのいないヘクスへ再配置してください。

**r** に石のゴーレムを発生させます。2~3人ゲームなら通常の、4人なら上級のゴーレムです(ただし発生できるヘクスがない場合には発生しません)。

### セクション接続:

敵を全滅させたら、このページのセクション8を朗読してください。

## セクション 5 痛いほど近く:

空の裂け目は、より近くに見えるが、気力の衰えも感じる。上昇はゆっくりとなっているのは、リュスの力も弱くなっているからだろうか。

### 特別ルール:

「D1a」の地形タイルを一旦脇に除け、「C1a」を付近に配置します。両地形タイルは、ヘクス **c** を中心とする同じ場所とみなし、位置関係を変えず、「D1a」上の全コマ、タイル、トークンを、そのまま「C1a」上に再配置します。このとき「C1a」に再配置できないヘクスにいたモンスターおよび召喚獣は倒され、キャラクターは畏ダメージを受けて至近のコマのいないヘクスへと再配置します。

**n** と **o** に黒インプを発生させます。キャラクター2人ゲームなら通常の、3人なら **n** は上級の、4人ゲームなら両方とも上級の黒インプです。



新規の  
地形タイル:

C1a

## セクション 8

### 終幕:

頭上で空の裂け目がパチパチと音を立てている。集中力を乱す邪魔者が消え去ると、リュスは声高らかに叫んだ。既に角状になっていた足元はさらに急速に上昇し、諸君を無の裂け目へと放りこむ。

次元の狭間を轟進する、あの独特の感覚が急に蘇り、恐ろしく気分が悪くなる。リュスの狂気の笑い声も、問題を解決してくれない。

リュスは行き先を知っている。諸君を《大なる嵐》の元へと導いているのだが

### セクション接続:

次のラウンドの終了時、このページのセクション7を朗読してください。

## セクション 6 戦場縮小:

### 特別ルール:

2枚の暗黒の陥穽タイルを **j** を覆って配置します。これらの暗黒の陥穽は、移動も破壊もできません。暗黒の陥穽が配置されるヘクスにいたモンスターや召喚獣はすべて倒され、キャラクターは畏ダメージを受けて、至近のコマのいないヘクスへ再配置してください。

**k** と **m** に深淵の怪魔を発生させます。キャラクター2人ゲームでは通常の、3人では **k** が上級の、4人では両方とも上級を深淵の怪魔です。

### セクション接続:

次のラウンドの終了時、このページのセクション5を朗読してください。

「それは必ずしも賢明な選択ではないのではないか?」という考えが浮かんでくる。諸君にはリュスと同等の復讐心が必ずしもあるわけではない。怒った稲妻の旋風の目に相まみえるより、虚空に飛びこめばより安全な場所へ行けるのではないか? そう思ってリュスから離れることもできる。

### 報酬:

各人20XPずつ  
各人15ゴールドずつ  
アイテム020番〈マナ生成薬(弱)〉2つ